

3. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diuraikan pada sub bab 2.5., maka dapat disimpulkan bahwa pola *bunmatsu hyōgen* dalam Anime yang paling banyak digunakan baik oleh penutur laki-laki maupun perempuan adalah pola D, dimana masing-masing berjumlah 372 kalimat dan 390 kalimat. Sedangkan yang paling sedikit digunakan oleh kedua *gender* adalah pola C+ dimana jumlah penggunaannya adalah 0 di semua episode Anime yang dijadikan sumber data.

Berdasarkan hasil analisa tersebut, muncul pula hasil dimana perbedaan *gender* dalam penggunaan *bunmatsu hyōgen* sudah tidak begitu nampak pada dua judul anime yang mengusung tema futuristis, akan tetapi masih nampak dalam anime yang mengusung tema masa lampau. Meskipun begitu, terdapat beda 63 kalimat dalam penggunaan pola E, dimana penggunaan oleh penutur perempuan di setiap anime tersebut selalu lebih banyak. Untuk pola D, di antara ketiga Anime, hanya pada Anime *Rokka no Yūsha* saja yang jumlah penggunaan oleh penutur laki-lakinya lebih banyak. Kemudian untuk pola A pun yang merupakan bentuk sopan yang identik digunakan oleh perempuan, di antara ketiga Anime, hanya dalam Anime *Rokka no Yūsha* dimana jumlah penggunaan oleh penutur perempuannya lebih banyak. Hal tersebut terjadi meskipun jumlah penutur dari masing-masing *gender* di setiap Anime hampir sama bahkan dalam Anime *Plastic Memories* episode 4 yang memiliki jumlah penutur perempuan lebih banyak.

Dari segi penggunaan *shūjoshi*, perbedaan *gender* sangat terlihat dalam Anime *Rokka no Yūsha* yang mengusung tema pahlawan pada zaman non-futuristis. Dalam anime tersebut *shūjoshi* yang paling banyak digunakan oleh penutur laki-laki adalah *shūjoshi* ‘-na(a)’ yang bukan bermakna perintah, dan yang paling banyak digunakan oleh penutur perempuan adalah *shūjoshi* tradisional perempuan yaitu ‘-wa’. Sedangkan dalam Anime *Divine Gate* dan Anime *Plastic Memories* yang mengusung latar tema futuristis, perbedaan *gender* tersebut tidak begitu nampak. Dalam kedua Anime tersebut, *shūjoshi* yang paling banyak digunakan oleh kedua *gender* adalah -yo yang penggunaan secara tradisionalnya adalah untuk penutur laki-laki. Selain itu, dalam Anime *Plastic Memories* penggunaan *shūjoshi* tersebut digunakan jauh lebih banyak oleh penutur perempuan.

Indah Islami, 2018

ANALISIS BUNMATSU HYŌGEN DALAM BAHASA JEPANG DILIHAT DARI SEGI GENDER

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa penyebab utama munculnya hasil tersebut dapat dikarenakan oleh latar waktu kejadian, jenis Anime, dan karakter yang telah ditentukan penulis naskah, tetapi penentuan penggunaannya tidak semuanya dikarenakan jabatan atau tingkatan sosial penutur. Selain itu, menurunnya kemunculan perbedaan penggunaan *bunmatsu hyōgen* dari segi *gender* juga dapat disebabkan oleh peningkatan kesadaran akan kesetaraan *gender* di masyarakat Jepang.

Maka dapat disimpulkan pula bahwa Anime pada dasarnya dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran untuk menunjukkan dinamika perubahan penggunaan kalimat bahasa Jepang secara *gender*, tetapi dibutuhkan pula bimbingan dari pengajar atau orang yang memahami bahasa dan budaya Jepang dengan baik dan benar supaya dapat dipahami pula penggunaan sebenarnya di masyarakat Jepang.